

78744003HZ

The comando is informed of the probable zones of the mission:

MISSION:

Locate and destroy
the nuclear submarine U-5544,
equipped with RAIDER-HOMING TORPEDOES.

KEY NAME OF MISSION:

Operation
Octopus

FIRST PART

*ZONE 1:

On the sea surface.

-AIM: To find the best spot for immersion.

ENEMIES AND PERILS: The waters are infested with USSEX-12 mines with a detonation device upon contact

and 2.300 g. of solid explosive.

The enemy comandos will each pilot a 6 speed

Aquatic GPX SUZUKI with a bicylindric

DOHC motor.

Technical Description

"ACUATIC" GPX SUZUKI

-MOTOR: DOHC, 4 phase, bicylindric, with 4 valves.

-CAPACITY: 750 c.c.

-REFRIGERATION: with water.

-CARBURATOR: DHLA «DELL'ORTO»

-SHIFT GEAR: 6 speeds.

Technical Description

USSEX-12 MINE

-DETONATOR: ultrasensitive, by contact, with multiplier and security system.

-LOAD: 2.300 g. of solid explosive.

*ZONE 2:

Below the surface.

-AIM: To locate the entrance to the enemy base.

Once there, capture the bathyscaphe.

ENEMIES AND PERILS: Avoid the contact with sharks and scuba-divers that control the entry of enemy base.

Technical Description

SHARK

-TIGER SHARK: an elasmobranch fish between 3 and 4 metres long, with a fusiform body and a very large mouth full of very sharp teeth. Its hide is bluish grey in colour, it is carnivorous and very voracious, and can be extremely dangerous.

Technical Description

"BUZEX 31" DIVING GEAR

-FINIS: made of durable, flexible rubber, with riveted nerves that canalise the water

-BOTTLES: 20 litre double oxygen bottles with a rubber protection.

-SUITS: with pressure buttons and smooth neoprene gloves.

-GOGGLES: they allow 180° of vision and are cushioned inside.

Technical Description

DIMIC-GN 12 IMMERSION GEAR

Prepared to withstand high or low temperatures.

Made of high sensitivity lubricated latex.

Electronically tested for maximum safety.

WEAPONS AND EQUIPMENT:

You are provided with a HIGGINS "PT" motorboat

with an 890 hp. HONDA motor, an assault rifle

weighing 4.140 kg. which can be submerged

400 feet and a DINMIC-GN12 immersion gear.

The comando is provided with a repetition rifle

and an incorporated FLAMMENWERFER

flame-thrower. Use the selection button

to switch from rifle to flame-thrower or viceversa.

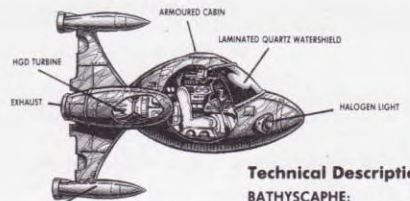
Technical Description

HIGGINS "PT" MOTORBOAT

-MOTOR: HONDA 890hp.

-COMPRESSOR: G Turbo fed.

-SHELL: reinforced with laminated steel cable.



Technical Description

BATHYSCAPHE:

-MOTOR: 3 HGC turbines, 112 hp.

-CABIN: near spherical, made of steel, with a laminated quartz watershield.

-NO. OF PRESSURE VALVES: two.

-PROPULSION: by propeller.

-WEIGHT: 850 Kg.

-ENDURANCE: can withstand depths of up to 3000 metres.

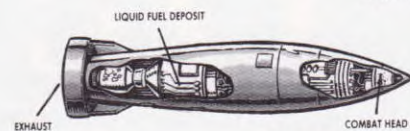
Technical Description

AS-5 KELT MISSILE

-FUEL: liquid injection system

-COMBAT HEAD: specially designed for submarine combat.

-TYPE: mono phase.



AS-5 KELT MISSILE

*ZONE 3:

In the bathyscaphe

-AIM: Leave enemies' base and penetrate in the nuclear submarine through the exit door for remainders.

ENEMIES AND PERILS:

Giant octopi hidden in enormous and dark caves. Giant sea monster must be shot in the mouth.

Technical Description

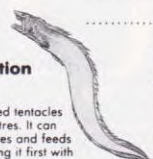
SEA MONSTER

Over 12 metres long and weighing between 1000 and 1200 Kg. This terrifying beast has a thick hide which makes it immune to missiles. Shaped like a giant eel, its bite means curtains for anyone coming near.

Technical Description

OCTOPUS

An octopod whose extended tentacles have a span of up to 6 metres. It can change colour, lives in caves and feeds on anything it finds, crushing it first with its tentacles.



SECOND PART

Inside the submarine

-AIM: To set a bomb at the base of the reactor and escape alive. In order to escape you will have to stop the submarine, make it emerge and transmit the key message to your base.

ENEMIES



CAPTAIN

His code allows you to perform one time the function of each and any of the officials.



FIRST OFFICIAL

His code allows you to stop the motors and emerge



FIRST AND SECOND MACHINE OFFICIALS

With their codes you can open the door to the base of the reactor.



FIRST AND SECOND TRANSMISSION OFFICIALS

Their codes allow you to transmit the codified message to your base.



MARINES

Equipped with an N-32 rifle. They carry a bullet loader.



FLAMETHROWER MARINES

Equipped with a flamethrower. They carry two loaders, one with bullets and one with gasoline.



UNITED DEFENSE MODEL 2 RIFLE

-CARTRIDGES: 5.56x45 mm.
-WEIGHT: 4.500 Kg.
-LENGTH: 757 mm.
-CADENZA: 1000 dpm.
-LOADER: 25 cartridges
-EFFECTIVE REACH: 400 metres.

Technical Description

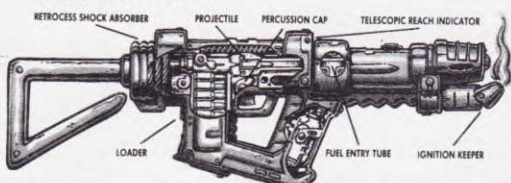
5.56 mm. FA RIFLE

-CARTRIDGES: 5.56x45 mm.
-WEIGHT: 4.500 Kg.
-LENGTH: 757 mm.
-CADENZA: 1000 dpm.
-LOADER: 25 cartridges
-EFFECTIVE REACH: 400 metres.

Technical Description

FLAMMENWERFER FLAMETHROWER

-WEIGHT: 35 Kg.
-CAPACITY: 11 litres.
-REACH: 10 to 15 metres.
-DURATION: 10 seconds maximum.



ALIMENTATION TUBE

END OF MISSION

Once the bomb has been set, the motors inactive and the submarine on the surface, you must transmit the world "BOMB READY" to your base. In order that the enemy can't detect it you must codify it in this way:

OABERBYAMD

When you have communicated the success of your mission go up to the control tower and wait for your colleague to rescue you.

MITTEILUNG AN DIE KAMPFEINHEIT Nr.: 78744003HZ

Diese Mitteilung ist STRENG GEHEIM.

Die geringste Fahrlässigkeit würde die Sicherheit der Mission gefährden.

MISSION:

Lokalisierung und vollständige Vernichtung des mit RAIDER-HOMING TORPEDOES
ausgestatteten Atom-U-Bootes U5544.

1. TEIL

GELÄNDEBESCHREIBUNG:

Der Kampfeinheit werden folgende voraussichtliche Zonen der Mission bekanntgegeben:

ZONE 1: Auf der Meeresoberfläche

Z I E L: Die geeignetste Zone
zum Untertauchen
herausfinden.

**FEINDE UND
GEFAHREN:** Das Gewässer ist mit
USSEX-12-Minen
verseucht, die 2.300 kg.
festen Sprengstoff
enthalten und beim
leisesten Kontakt in die
Luft gehen.

Die feindlichen Kampfeinheiten
steuern eine 6-gängige, mit einem
doppelzylindrischen.
4-Takt-Motor: DOHC versehene
SUZUKI Aquatic GPX.

ZONE 2: Untertauchen in geringer Tiefe

Z I E L: Den Eingang des
feindlichen Stützpunktes
ausfindig machen.

**FEINDE UND
GEFAHREN:** Jeglichen Kontakt mit
den äußerst aggressiven
und gefährlichen
Tigerhaifischen
vermeiden.

ZONE 3: Im Bathyskaph

Z I E L: Ins Atom-U-Boot
eindringen.

**FEINDE UND
GEFAHREN:** Bis zu 8 m große
Zephalopoden, die sich
in Höhlen versteckt
aufhalten und
Riesenmuräne von
einem Gewicht
zwischen 1000 und 1200
kg, die gegen Missiles
gefeuert ist.

ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG:

Du erhältst ein HIGGINS-Boot des Types "PT" mit einem 890 Ps starken HONDA-Motor, ein 4,140kg schweres,
bis 400 Fuß tauchfähiges Sturmgewehr und eine DINMIC-GN12 Tauchausrüstung.

EINIGE RATSCHLÄGE DES MAJORS McWIRL:

1. Die Kampfeinheiten auf den Wassermotorrädern sind Kamikaze. Stürze sie
um, bevor sie mit dir kollidieren.
2. Berühre niemals einen Haifisch.
3. Wenn du die Kraken mit einer doppelköpfigen Rakete triffst, verdreifacht
sich die Wirkung!
4. Wenn du die Muräne vernichten willst, mußt du sie ins Innere des Mundes
treffen.

2ter TEIL

INNERHALB DES U-BOOTES:

ZIEL:

Die Bombe in den Unterbau des Reaktors anbringen und lebend davonkommen. Um zu entkommen,
mußt du das U-Boot stoppen, ihn an die Oberfläche bringen und das Schlüsselwort deinem
Stützpunkt weitergeben.

ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG:

Die Kampfeinheit erhält ein Mehrladegewehr mit einer Reichweite von 400 m und einen eingebauten
Flammenwerfer.

Die Wahllaste betätigen, um abwechselnd Gewehr und Flammenwerfer zu verwenden.

ENDE DER MISSION

Nachdem du die Bombe angebracht hast, übersende deinem Stützpunkt folgendes Schlüsselwort: OABERBYAMID und einer deiner Kamaraden wird zu deiner Rettung herbeieilen.

—BEMERUNG—

Viele haben ihr Leben gelassen, um diese Information zu erhalten. Mache davon Gebrauch, um den letzten Atomkrieg zu verhindern.

ENDE DER MITTEILUNG

KONTROLLTASTEN:

Neubelegbare, mit Joystick kompatible Tasten. Wenn es sich um ein Spectrum handelt, das Interface KEMPSTON verwenden.

HABEN PROGRAMMENTWURF MITGEARBEITET

• SP, AMS, PC und ST-PROGRAMM

Ignacio Abril.

• MSX und AMIGA PROGRAMM

Carlos Abril.

• C64 PROGRAMM

Luis Mariano Garcia.

• GRAPHIKEN

Jorge Azpiri.

• ZUSÄTZLICHE GRAPHIKEN

Javier Cubedo.

• LADEBILDSCHIRM

Jorge Azpiri und Deborah.

• MUSIK

Fernando Cubedo.

• ANWEISUNGEN

McWiril.

• TITELBILD

Luis Royo.

• TEXTBILD

Ricardo Machuca
und Rafa Negrete.

• PRODUZIERT VON

Victor Ruiz.

ANWEISUNGEN ZUM LADEN DES PROGRAMMS

SPECTRUM 48K +

1. Schließe die EAR Out-Buchse des SPECTRUM an die EAR Out-Buchse des Kassetten recorders an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Stelle die Lautstärke bis auf 3/4 der Höchststärke ein.
4. Gib LOAD ein und drücke die Taste ENTER.
5. Betätige die PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder.
6. Das Programm wird automatisch geladen.
7. Sollte es nicht der Fall sein, die gleichen Schritte mit veränderter Lautstärke wiederholen.

SPECTRUM +2, +3

1. Führe die Schreibmarke auf Option 48 BASIC und drücke die Taste ENTER.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den SPECTRUM 48 + (vergiss nicht, daß beim + 2 die Lautstärke automatisch eingestellt wird).

AMSTRAD CPC 464

1. Spule das Band bis am Anfang zurück.
2. Drücke gleichzeitig die Tasten CONTROL und ENTER auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD CPC 464-4128

1. Gib | TAPE ein und drücke die Taste RETURN (Das Zeichen | erhältst du, indem du gleichzeitig die SHIFT-Taste und @ drückst).
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den CPC 464.

COMMODORE 64

1. Überprüfe, ob der Kabel des Kassettenrecorder am COMMODORE angeschlossen ist.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Drücke gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf dem Computer sowie die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

COMMODORE 128

1. Wähle den Modus 64, indem du GO 64 eingibst und die RETURN-Taste betätigst.
2. Befolge anschließend die Anweisungen für den COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Schließe den Kabel des Kassettenrecorders laut Anweisungen des Manuals an.
2. Spule das Band bis am Anfang zurück.
3. Gib LOAD "CAS", R ein und drücke die Taste RETURN.
4. Drücke die Taste PLAY auf dem Kassettenrecorder.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

SPECTRUM DISK

1. Schalte den SPECTRUM + 3 ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Wähle die Option Laden.
4. Betätige die ENTER-Taste.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

AMSTRAD DISK

1. Den AMSTRAD einschalten.
2. Diskette einlegen.
3. | CPM eingeben und ENTER drücken.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

MSX DISK

1. Den MSX einschalten.
2. Die Diskette einlegen.
3. Die RESET-Taste drücken.
4. Auf der Kontrolltaste bleiben bis das Menü aufscheint.
5. Das Programm wird automatisch geladen.

PC

1. Lege die Diskette ins Diskettenlaufwerk A.
2. Schalte den Computer ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

ST

1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Betätige die Taste RESET.
4. Das Programm wird automatisch geladen.

AMIGA

1. Schalte den Computer ein.
2. Lege die Diskette ein.
3. Das Programm wird automatisch geladen.

MOT D'ORDRE DE LA MISSION: OPERATION CÉPHALOPODE
MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT: N. 78744003 HZ

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

MISSION:

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

1.ère PARTIE

DESCRIPTION DU TERRAIN

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

ZONE 1: A la surface de la mer.

OBJECTIF: Trouver la zone adéquate pour la plongée.

ENNEMIS ET DANGERS: Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg. d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

ZONE 2: Plongée à faible profondeur

OBJECTIF: Localiser l'entrée de la base ennemie.

ENNEMIS ET DANGERS: Éviter tout contact avec les requins-tigres, très agressifs et dangereux.

ZONE 3: Dans le bathyscaphe.

OBJECTIF: Pénétrer à l'intérieur du sous-marin atomique.

ENNEMIS ET DANGERS: Céphalopodes pouvant atteindre jusqu'à 8 m. qui se tiennent cachés dans des grottes et murène géante invulnérable aux missiles, d'un poids oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:

Tu disposeras d'une embarcation HIGGINS du type "PT" dotée d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil d'assaut de 4.140 kg. submersible à 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

CONSEILS DU MAJOR McWIRIL:

1. Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur véhicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi.
2. Ne touche jamais un requin.
3. Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera!
4. Si tu veux abattre la murène, atteinds-la à l'intérieur de la bouche.

2.ième PARTIE

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:

OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour t'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmets la phrase-clé à ta base.

ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m. avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

Une fois la bombe placée, transmets le mot OABERBYAMD à ta base; un compagnon viendra à ta rescousse.

— REMARQUE —

Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

FIN DU MESSAGE

CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

ONT COLLABORÉ À L'ELABORATION DES PROGRAMMES

- **PROGRAMME SP, AMS, PC et ST:** Ignacio Abril.
- **PROGRAMME MSX et AMIGA:** Carlos Abril.
- **PROGRAMME C64:** Luis Mariano García.
- **DESSINS:** Jorge Azpiri.
- **DESSINS ADDITIONNELS:** Javier Cubedo.
- **ECRANS DE CHARGEMENT:** Jorge Azpiri et Deborah.
- **MUSIQUE:** Fernando Cubedo.
- **INSTRUCTIONS:** McWiril.
- **ILLUSTRATION DU FRONTISPICE:** Luis Royo.
- **ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES:** Ricardo Machuca et Rafa Negrete.
- **PRODUIT PAR:** Victor Ruiz.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGRAMME

SPECTRUM 48K +

1. Raccorde la sortie EAR du SPECTRUM avec la sortie EAR de la cassette.
2. Rebabine la bande jusqu'au début.
3. Règle le volume au 3/4 du maximum.
4. Tape LOAD et appuie sur la touche ENTER.
5. Pousse sur le bouton PLAY qui se trouve sur la cassette.
6. Le programme se chargera automatiquement.
7. En cas de non-fonctionnement, répéter l'opération en modifiant le volume.

SPECTRUM +2, +3

1. Place le curseur sur l'option 48 BASIC et appuie sur la touche ENTER.
2. Suis ensuite les instructions pour le SPECTRUM 48K (en tenant compte du fait que pour le +2, le volume est déjà réglé).

AMSTRAD CPC 464

1. Rebabine la bande jusqu'au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY de la cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD CPC 664-6128

1. Tape | TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe | en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @).
2. Suis ensuite les instructions pour le CPC 464.

COMMODORE 64

1. Vérifie que le câble du cassette est bien raccordé au COMMODORE.
2. Rebabine la bande jusqu'au début.
3. Appuie simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP ainsi que sur le bouton PLAY de la cassette.
4. Le programme se chargera automatiquement.

COMMODORE 128

1. Sélectionne le mode 64 en tapant GO 64 et en appuyant sur RETURN.
2. Suis ensuite les instructions pour le COMMODORE 64.

MSX-MSX 2

1. Branche le câble du cassette selon les indications du manuel.
2. Rebabine la bande jusqu'au début.
3. Tape LOAD "CAS", R et appuie sur la touche ENTER.
4. Actionne le bouton PLAY de la cassette.
5. Le programme se chargera automatiquement.

SPECTRUM DISQUETTE

1. Allume le SPECTRUM +3.
2. Introduis la disquette.
3. Sélectionne l'option chargement.
4. Appuie sur ENTER.
5. Le programme se chargera automatiquement.

AMSTRAD DISQUETTE

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Tape | CPM et appuie sur ENTER.
4. Le programme se chargera automatiquement.

MSX DISQUETTE

1. Mets le MSX en marche.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Continue à appuyer sur la touche de contrôle jusqu'à ce que le menu apparaisse.
5. Le programme se chargera automatiquement.

PC

1. Introduis la disquette dans l'unité de disque A.
2. Allume l'ordinateur.
3. Le programme se chargera automatiquement.

ST

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.